

TEORÍA Y GESTIÓN CURRICULAR EN INFORMÁTICA - 6546
OFRECIDA EN SEMESTRE B - ES OBLIGATORIA

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
4	4/4	4	0	8	216
OBJETIVO GENERAL			OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
<p>Realizar una aproximación reflexiva en torno a la concepción del Currículo que integra bases conceptuales, enfoques, estructura, proceso de desarrollo y análisis, para implementar un plan de estudios, como parte del currículo, que lleva a la concreción la teoría pedagógica, con particularidad en el área de Tecnología e Informática, así como a la reflexión de procesos didácticos y evaluativos.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un acercamiento a la conceptualización de currículo desde la historia del mismo. • Reflexionar en torno a la labor que desde el currículo se hace en la educación formal, no formal e informal particularizando en el área de Tecnología e informática. • Conocer diversos modelos y teorías curriculares que permitan identificar problemas en su gestión orientada al área de Tecnología e Informática • Consolidar las teorías estudiadas en la creación de un plan de estudios propio para el área de Tecnología e Informática. 		
CONTENIDOS SINTÉTICOS			CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA		
<p>HISTORIA Y CONCEPCIONES DEL CURRÍCULO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciaciones conceptuales desde la historia • Los códigos curriculares y su relación con la teoría pedagógica <p>BASES DE LA CONSTRUCCIÓN CURRICULAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las metas educativas como constituyentes del currículo: tipos y redacción • Las metas educativas del área de Tecnología e Informática • Referentes nacionales e internacionales para la formulación de metas educativas y estándares del área. • Enfoques y perspectivas curriculares: fases • Nuevas tendencias teóricas del currículo. <p>MÉTODOS Y MODELOS DE CONSTRUCCIÓN CURRICULAR ENFOCADOS AL ÁREA DE TI COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aproximación a la construcción curricular del área de Tecnología e Informática • C. por competencias: las competencias en el área de Tecnología e Informática Vs las del ICFES 			<ul style="list-style-type: none"> • Informática y Educación: conceptos de aprendizaje, educación, enseñanza, pedagogía, metodología, didáctica. Uso de plataforma educativa que apoye el b-learning. • Legislación educativa: Aspectos legales de la educación colombiana, lineamientos nacionales e internacionales de formación en Informática. • Introducción a la teoría informática: Conocimientos disciplinares específicos de la informática, las TIC, la tecnología y su corpus teórico. • Facilidad de expresión oral • Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva • Razonamiento cuantitativo • Leer textos en Inglés 		